Невинные

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Джесс Хартли, Говард Ингэм, Миранда Кэлис, Эллен П. Кили, Джеймс Кили, Майк Ли, Мишель Лайонс-Макфарланд, Мэттью Макфарланд

Дополнительные материалы: Уэйн Пикок

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Креативный директор: Рич Томас

Производственный менеджер: Мэтт Милбергер

Разработчик: Мэттью Макфарланд

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Майк Чейни

Дизайн книги: Майк Чейни

Внутренние иллюстрации: Даг Стембау, Винс Локк, Эрик Дешампс, Ник Стакаль, Майкл Кох, Костас Харритас, Хуан Антониа Гарсия Серрано, Хитер Крейтер, Джеймс Стоу, Кен Мейер-младший, Джеймс Коул, Эвери Баттеруорт, Том Джианни, Джастин Норман, Мэриан Чарчленд, Эва Милбергер и Майк Чейни

Передняя обложка: Сэм Эрайя

Глава первая:
Хрупкая невинность

Дети прекрасно знают, что такое страх. Ребёнку не нужно пояснять, почему страшно остаться в одиночестве. Почему опасно заходить в тёмную комнату. Или играть в заброшенном доме, в котором никто не услышит твоего крика.

И конечно, дети прекрасно знают, что в мире существуют чудовища. Они могут не знать, чем один монстр отличается от другого – в сущности, многие из них ещё не могут отличить одно хищное *животное* от другого. Они могут не знать и о том, что встреченное ими чудовище хорошо известно любителям страшных сказок.

Но детям и не нужны подобные знания. Им достаточно твёрдо верить, что в тенях за окном притаилось чудовище – и что это чудовище специально явилось за ними.

Одна из величайших проблем ребёнка заключается в том, что ему никто не верит – нередко даже включая других детей. Никто не станет всерьёз относиться к утверждениям семилетней девчушки о том, что её "воображаемый друг" действительно живёт на чердаке, но увидеть его могут только дети. Потому что когда-то он сам был ребёнком. Он жил в этом доме, пока в его комнату не прокралось Нечто Ужасное. Оно забрало его жизнь и превратило в бесплотное привидение. С тех пор никто его не видит. Даже родители.

Никто не поверит ребёнку, что в окне заброшенного дома на окраине города светятся два жёлтых глаза, которые наблюдают за детьми, подошедшими слишком близко. Все знают, что этот дом заброшен с тех пор, как в нём умерла та безумная старуха, которую местные считали ведьмой.

Innocents отличается от большинства сеттингов в том отношении, что это игра о светлом луче невинности в Мире Тьмы. Вам предстоит столкнуться с самыми жуткими тайнами своего дома, города или даже семьи – и вместо того чтобы выступить против чудовищ с факелами в руках, попробовать *спрятаться*. Потому что если вы не спрячетесь, никто вас не защитит. Взрослые ничего не знают. Порой вам кажется, что они *не хотят* знать.

Так прячьтесь. Держитесь друг за дружку. Запоминайте всё, что вы видите. Потому что настанет момент, когда вы повзрослеете. И тогда вы начнёте всё забывать. Вы перестанете видеть чудовищ и больше не сможете различить их в толпе.

Дети в остросюжетных произведениях

Всё нормально. Мы знаем, о чём вы подумали.

Дети не заслуживают страданий. Они не должны плакать от боли и страха. Они не должны становиться жертвами монстров, потому что многие из них страдают от монстров в реальном мире.

Однако мы не призываем вас рассказывать истории о *страдании* детей. Мы предлагаем вам рассказать историю о маленьких героях этого мира, которые отваживаются исследовать те места, в которые побоялись бы забраться и многие взрослые. Вся атмосфера ужаса в этом сеттинге строится не на страданиях, а не чувстве своей оголённости перед этим миром. У вас за спиной никого нет. Взрослые скорее накажут вас за глупые россказни или предпочтут жарить с соседями барбекю вместо того, чтобы идти с вами осматривать старый овраг. Вы остались один на один с этим миром. Так покажите ему, на что вы способны!

Дети так часто становятся героями остросюжетных произведений именно потому, что они свободны и беззащитны. Они могут залезть на чужую территорию, не задумываясь о том, что это может быть "противозаконно". Они могут попробовать убедить преступника в том, что он поступает неправильно – вместо того чтобы просто бежать от него со всех

ног. Дети могут совершать поступки, до которых большинство взрослых попросту бы не додумались – к добру это или к худу.

И конечно же, дети способны поверить в то, во что никогда не поверит взрослый – или о чём ни один взрослый не станет рассказывать окружающим, если только не хочет прослыть безумцем.

Поэтому повторим ещё раз: мы не предлагаем вам смаковать страдания детей. Мы только призываем вас забыть о дробовиках и седанах, достать свой швейцарский нож и забраться на новенький велосипед – а потом отправиться поиграть с друзьями туда, где вам появляться не следовало.

Детские приключения

Дети ведут иной образ жизни, чем взрослые – а это не может не отражаться на ходе истории. Изменения в игровых правилах будут описаны уже через несколько абзацев, однако прежде всего вам следует учесть некоторые аспекты детской физиологии и психологии с точки зрения *отыгрыша*:

• **Дети быстро устают**. Они не способны провести без еды, воды и сна столько времени, сколько проводят герои стандартных историй о Мире Тьмы.

• **Дети восприимчивы ко всему на свете.** Они легче поддаются воздействию алкоголя, кофе, сахара и чего угодно ещё – включая наркотики, если ваша история затрагивает подобные темы.

• **Исчезновение детей проще заметить.** Когда взрослый не возвращается с работы, родные предполагают, что он пошёл в бар, заглянул к коллеге или просто застрял в пробке. Когда из школы или из гостей не возвращается ребёнок, дело может получить освещение в прессе уже спустя считанные часы.

• **Дети редко уходят далеко от дома** – хотя в исторических сеттингах или даже историях о первой половине двадцатого века это правило изменяется кардинальным образом.

• **Взрослые всегда вступаются за ребёнка**. Многие из нас избегают конфликтов всеми доступными способами, однако когда что-то угрожает ребёнку, большинство взрослых забудут о страхе и обеспечат его безопасность. Другое дело, что взрослые могут не видеть опасности со стороны улыбчивой женщины, которую дети по глупости называют ведьмой.

• **Дети многого не знают**. Рассказчику следует почаще *описывать* предметы и инструменты вместо того, чтобы *называть* их. Например, многие из современных детей не видели ни одной дискеты – в то время как старый вампир вполне может считать дискеты достаточно современным хранилищем информации. Если Рассказчик опишет внешний вид дискеты вместо того, чтобы называть её в открытую, игроки смогут лучше понять замешательство своих персонажей.

• **Дети взрослеют**. Любая история в жанре “хоррор” предполагает угрозу *потери* – чего угодно, от крови и жизни до разума и друзей. В сеттинге **Innocents** протагонисты теряют свою невинность. Чем больше они знают, тем больше они боятся. И чем больше они боятся, тем больше общего у них появляется с печальным и разочарованным миром взрослых.

Особые правила

Атрибуты

Примерно к семи годам ребёнок обучается чтению и письму. Его словарь состоит из нескольких тысяч слов, он умеет бегать, кидать и ловить предметы – а зачастую и плавать, хотя последнее сильно зависит от географического региона.

Ребёнок умеет обманывать и вырабатывает определённые модели поведения со взрослыми. Он понимает, что в некоторых ситуациях нужно вести себя иначе, чем в других. К двенадцати все эти навыки формируются почти в том виде, в котором ребёнок будет использовать их и всю дальнейшую жизнь.

С игромеханической точки зрения Атрибуты ребёнка разнятся от 1 до 5 (хотя, как и в случае со смертными, влияние сверхъестественных сил или рождение в семье чудовищ может наделить персонажа и шестым или даже более высоким уровнем определённого Атрибута).

Атрибуты детей работают по тем же правилам, что и в случае со взрослыми – хотя ситуации, в которых они будут вступать в игру, скорее всего, будут меняться. Например, дети редко сталкиваются с необходимостью преодолевать наркотическое отравление или смертельное заболевание с помощью проверок Выносливости, но они вполне могут оказаться под водой или съесть отравленную конфету, предложенную незнакомцем. Им может и не понадобиться обманывать собеседника с помощью Сообразительности, но они могут пройти проверку этой характеристики, если незнакомые люди просят их поехать с ними, потому что “так попросила их мама” (особенно если эти люди отказываются называть секретное слово, которое мама придумала как раз на случай, если ей придётся посылать за детьми кого-то ещё). Возможно, дети не будут плести интриги, однако они вполне в состоянии использовать Манипулирование для того, чтобы сыграть на гордости окружающих и предложить им первыми спуститься в тот страшный подвал.

Единственное реальное изменение в применении Атрибутов заключается в том, что дети не приучены медитировать (см. описание Медитации в основной книге правил). Вместо этого дети могут избавляться от стресса и восстанавливать эмоциональные силы при помощи всевозможных игр. В истории это можно отразить продолжительной проверкой Самообладания + Сообразительности (возможно, с модификаторами за счёт игрушек, мячей или игровых площадок). Каждый бросок отражает 30 минут игры – и разумеется, детям ничто не мешает играть буквально часами.

Как только дети накапливают четыре успеха, они получают +1 дайс к проверке дегенерации, если таковая случится в пределах этого дня.

По усмотрению Рассказчика, чтение, видеоигры и другие расслабляющие виды деятельности могут предоставлять тот же эффект.

Момент, в который всё изменилось

Размышляя о своей жизни, мы часто вспоминаем моменты, в которые наше восприятие мира неожиданно изменилось. Всего одно действие или событие сделало нас ближе к той личности, которой мы обладаем сегодня. Иногда это нас радует и воодушевляет. Иногда печалит, потому что мы помним, что до определённого момента мы не боялись того, чего боится сейчас.

Во взрослой жизни мы начинаем осознанно искать моментов подобного “просветления”, но добиваемся их чрезвычайно редко. А вот с детьми такое происходит на удивление часто. Одноклассники начинают смеяться над отстающим учеником – и наступает день, когда он приходит в класс, подготовившись лучше всех. Ему ставят самую высокую оценку в классе. Возможно, пройдёт ещё какое-то время, прежде чем у него начнут появляться друзья, однако он знает, что в этот день – или даже за этот урок – он изменился к лучшему.

Используйте эту сторону детского восприятия как в повествовании, так и в отыгрыше. Если вы выступаете в роли Рассказчика, подстраивайте события так, чтобы дети могли взглянуть на происходящее с другой стороны. Например, если в начале истории чудовище казалось всевидящим и непобедимым, пусть в одной из ближайших сцен герои увидят, как оно прикрывает глаза от яркого света или отшатывается от загадочного индейского символа.

Вы можете даже вознаграждать героев определёнными бонусами, отражающими момент просветления – момент, в который *всё изменилось*. Например, если до обнаружения уязвимой точки чудовища дети не могли причинить ему настоящего вреда, то присутствие индейского символа в комнате, в которой чудовище их настигло, позволяет героям нанести ему по-настоящему явный, заметный и *сюжетно значимый* урон.

Навыки

Ситуация с Навыками обстоит немного иначе, поскольку дети обладают разным набором очков в этих характеристиках. Конкретная сумма Навыков в каждой игре зависит от возраста протагонистов (теоретически разные персонажи могут обладать и разным объёмом Навыков).

Разумеется, приведённая ниже система носит опциональный характер. Если хотите, вы можете наделить всех персонажей одним количеством Навыков, объяснив это тем, что одни (более юные) персонажи прилагали к учёбе больше усилий, чем остальные (постарше).

Возраст и Навыки

Возраст	Первичная категория	Вторичная	Третичная	Специализации
7	6	4	2	1
8	7	4	2	1
9	7	4	3	1
10	8	5	3	2
11	8	5	3	2
12	9	5	3	2
подросток	10	6	4	3
взрослый	11	7	4	3

Кроме того, дети не могут развивать Навыки выше третьего уровня, если только не обладают соответствующим Преимуществом: *Социальной*, *Ментальной* или *Физической одарённостью*.

По большей части, Навыки детей не отличаются от тех, которыми обладают взрослые. Тем не менее, способы их применения достигают меньших масштабов: например, высокий уровень Оккультизма отражает скорее готовность ребёнка слушать бабкины сказки или смотреть мистические ТВ-шоу, чем умение проводить настоящие ритуалы (что, впрочем, не означает, что сказки и шоу *не могут* содержать зерно истины).

Тем не менее, даже в своём “локальном” масштабе Навыки позволяют детям достигать новых вершин. Например, обладатель высокой Политики быстро заведёт друзей или станет старостой, а знаток Медицины вполне в состоянии остановить кровотечение или предотвратить заражение раны в отсутствие взрослых.

Существует только одно крупное различие между Навыками детей и взрослых: это отсутствие Убеждения, Вождения (за управление скейтом или велосипедом может отвечать Атлетика), Образования и Науки. Последние два Навыка дети заменяют объединённым Навыком *Учёба*.

Дополнительный Навык:
Учёба

Учёба отражает общее знание школьных предметов. Чем выше значение этой характеристики, тем лучше ребёнок умеет читать и писать, больше знает о биологии, физике и истории и эффективнее применяет эти знания в жизни (например, для построения ловушки на монстра).

Дети, обладающие высоким уровнем этого Навыка, часто получают хорошие оценки и добиваются благосклонности своих родителей. Обладатели низкой или нулевой Учёбы могут и не быть глупыми – просто им неинтересно копаться в книжках.

Проверки этого Навыка отвечают за способность ребёнка вспомнить нужную информацию, поставить любительский эксперимент (в разумных масштабах) или выполнить домашнюю работу.

Например, если родители заставляют ребёнка сделать домашнюю работу, прежде чем он сможет поиграть с остальными, Рассказчик вполне может объявить проверку Интеллекта + Учёбы, где каждый бросок будет отражать 15 минут домашней работы, а целевое число успехов будет разниться от 1 до 10 в зависимости от сложности задания. Разумеется, наличие Интернета или помощи со стороны взрослых может предоставить к проверке солидный бонус.

В случае успеха персонаж либо просто разделывается со скучной работой, либо запоминает что-нибудь важное, что впоследствии может всплыть в игровой хронике. В случае провала он выполняет работу из рук вон плохо или обнаруживает, что неправильно прочитал дневниковую запись и всё это время выполнял задания со страниц 24-27 вместо 42-47.

А ну вернитесь, треклятые дети!

Трудно представить себе хорошую историю о детях, в которой герои хоть раз не забрались бы туда, куда не следует. Однако когда вслед за ними бросится взрослый, по общей логике он должен их перегнать, не так ли? Ноги у него длиннее, мускульная масса выше – и так далее. Это *логично*.

Однако взгляните на ситуацию с другой стороны: что если взрослый будет больным и усталым? Что если он курил всю жизнь? Что если он страдает избыточным весом? С повествовательной точки зрения противопоставление здоровых детей утомлённым взрослым, привыкшим губить свою жизнь, может только украсить историю.

С игровой точки зрения это означает, что если Рассказчик хочет дать игрокам побольше шансов спастись от преследователя (особенно если протагонисты не обладают высокими показателями Атлетики просто из-за возрастных ограничений), ему достаточно назначить бонусы или штрафы в зависимости от физического состояния отдельных участников погони. Например, толстый ребёнок может и не получить бонуса, который достанется остальным членам команды.

Задиры

Дети жестоки – особенно по отношению к другим детям. Когда нам рассказывают очередную историю о том, как мальчика в классе заставили окунуться головой в унитаз под страхом избиения, мы вздыхает и говорим: *дети жестоки*. Однако дети не более жестоки, чем взрослые. Они просто меньше боятся наказания.

И всё же это не отменяет того факта, что худшим врагом большинства детей становятся школьные и дворовые задиры. Если угодно, при проведении игр по сеттингу **Innocents** вы можете считать задир антагонистами “по умолчанию”. Возможно, вы победили котерию кровососущих подростков в старой пещере, но капитан футбольной команды всё ещё ждёт вас в раздевалке. И у него на вас планы.

Как и в реальной жизни, в играх по этому сеттингу главная роль задир сводится к тому, чтобы напоминать вам, что жизнь несправедлива. Сегодня хулиган отнимает у вас

карманные деньги. На выпускном он трахает королеву бала, пока вы слушаете скучные речи учителей вместе с остальными неудачниками. Спустя десять лет у него будет собственный бизнес. Возможно, он даже станет вашим боссом.

Конечно, жизнь может наказать и его – вы даже можете использовать этот приём в своих играх, – однако большую часть времени задира напоминает как персонажам, так и *самим игрокам*, что им не стоит рассчитывать на доброжелательность этого мира лишь потому, что они – дети.

Дети жестоки.

Издевательства

Бросок: Подходящий Атрибут + Запугивание со стороны задиры против Решительности + Самообладания жертвы

Действие: продолжительное состязание. Каждый бросок отражает один случай издевательства в пределах дня. Каждый стремится накопить сумму успехов, равную Самообладанию + Решительности противника. И жертва, и задира могут получать бонусы за командную работу. Если задире не удаётся хотя бы попробовать поиздеваться над жертвой в пределах дня, все успехи теряются. Таким образом, иногда жертве достаточно просто дотерпеть до пятницы.

Обратите внимание, что некоторые издевательства могут вызвать проверку Нравственности. Если задира побеждает, он получает очко Воли. Если при этом запугивание слабых соответствует его Изъяну, он восстанавливает сразу два очка.

Если жертва накапливает необходимое число успехов быстрее своего мучителя, она приобретает неуязвимость к запугиванию со стороны этого задиры на двое суток.

Исключительный успех позволяет жертве восстановить все очки Воли и получить +1 дайс к сопротивлению любым задирам на всю следующую наделю. Если такого успеха добивается сам задира, жертва проходит проверку на получение Заскоков (детских психических отклонений).

Нравственность

Многие дети совершают поступки, которые во взрослой жизни считаются преступлениями. Они могут не знать об этом или считать, что их проступки не так уж страшны. Более того, они могут даже оправдывать свои действия самыми нелогичными суждениями – например, убеждая самих себя в том, что они не крадут чужую вещь, а только заимствуют её. Они могут и вовсе считать, что они больше “достойны” этой вещицы, чем её текущий владелец.

По этой причине дети обладают немного другими принципами Нравственности, чем взрослые. Обратите внимание, что эта характеристика обладает иной шкалой грехов, нежели та, которой пользуется большинство персонажей Мира Тьмы – включая некоторых чудовищ.

Нравственность	Грех
10	Эгоистичные мысли, случайное причинение боли птицам, рыбам или насекомым (5 дайсов)
9	Незначительные эгоистичные действия (например, отказ делиться); случайное нанесение ранений птицам, рыбам или насекомым; случайное причинение небольшого вреда млекопитающим (например, кошкам) (5 дайсов)
8	Ложь, обзывательства, случайное убийство птиц, насекомых и рыб; случайное причинение боли людям; случайное нанесение ранений млекопитающим (4 дайса)
7	Мелкое воровство (кража в магазине); мелкое хулиганство (забрасывание яйцами); использование шпаргалок; случайное убийство млекопитающего или нанесение ранений людям (4 дайса)

6	Сознательное убийство небольшого животного из самозащиты, вандализм, прогуливание школы, сознательное причинение боли людям (3 дайса)
5	Сознательное убийство млекопитающего из самозащиты, поджог небольших объектов, сознательное нанесение травм, порча имущества (прокалывание шин, срезание цветочной клумбы и т.д.) (3 дайса)
4	Случайное убийство человека, автоугон, пожог зданий или автомобилей (3 дайса)
3	Намеренное убийство человека или разумного существа из соображений самозащиты; пытки рыб, птиц или насекомых для удовольствия (2 дайса)
2	Убийство или пытки млекопитающих для удовольствия или удовлетворения любопытства (2 дайса)
1	Убийство или пытки человека/разумного существа для удовольствия или удовлетворения любопытства (2 дайса)

Нравственность 0

Когда Нравственности персонажа падает до нуля, это не означает, что он обязательно возьмёт отцовский пистолет и устроит в школе стрельбу – хотя да, такой вариант совершенно реален. Но с куда большей вероятностью такой ребёнок перестаёт ассоциировать себя с другими детьми или даже человеческим обществом. Возможно, он ещё притворяется нормальным, однако где-то на заднем дворе он препарирует живых кошек – и пройдёт не так много времени, прежде чем он возьмётся за своих ровесников. А возможно, он одичал и забыл человеческую речь. В конце концов, что-то же заставило его потерять Нравственность – а значит, он может прятаться в лесу вместе с другими чудовищами.

Как и в большинстве других игр, по достижении этого уровня Нравственности персонаж выходит из-под управления игрока. Возможно, позже другие герои встретят его в детском отделении местной лечебницы.

И к слову о лечебницах…

Заскоки

Этим разговорным термином называются своего рода “психические отклонения”, которые появляются у детей при нарушении своей Нравственности. Как обычно, если проверка дегенерации оказывается провалом, персонаж должен пройти проверку, используя в качестве запаса дайсов новый уровень Нравственности. Если персонаж совершает преступление против Нравственности, которое на четыре уровня уступает текущему значению этой характеристики (например, если персонаж обладает Нравственностью 7, но совершает грех, соответствующий Нравственности 3 или ниже), Рассказчик может потребовать проверки на получение Заскока, даже если проверка дегенерации окончилась *успешно*.

Заскоки действуют на ассоциативном уровне: например, если персонаж убивает собаку, он может получить Заскок в виде Неприязни ко всем псовым, включая волков и шакалов.

Примеры Заскоков приведены ниже.

Неприязнь: Персонаж избегает определённых предметов, животных, мест или явлений. Он не боится их, но старается сделать всё, чтобы никогда с ними не сталкиваться. Если ему приходится тронуть такое животное или зайти в подобную комнату, его запас Воли сокращается на один пункт.

Дикарство: Когда персонажа что-то пугает (обычно звук или действие, вызвавшее этот Заскок), он начинает нападать на всех подряд с кулаками и продолжает делать это на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно его 10 – Нравственности.

Привычка: Когда персонаж видит или слышит что-то, что напоминает ему о событии, вызвавшем этот Заскок, он проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он начинает выполнять ритуальные действия вроде тщательного мытья рук или пересчитывания книг на полке, чтобы отвлечься от неприятных мыслей. Эффект не обладает конкретным сроком действия, однако до конца сцены персонаж должен хотя бы раз задержаться для выполнения своего ритуала.

Бессонница: Когда персонаж видит или слышит что-то, что напоминает ему о событии, вызвавшем этот Заскок, он получает +1 дайс к проверкам Восприятия до конца сцены. Тем не менее, ему не удаётся выспаться этой ночью. Возможно, он засыпает суммарно на час-другой, однако этого недостаточно для восстановления сил. Подобное положение дел сохраняется на протяжении нескольких ночей, равных 7 – Решительность и Самообладание ребёнка.

Одержимость: Когда персонаж видит или слышит что-то, что напоминает ему о событии, вызвавшем этот Заскок, он проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала постоянно думает об этом звуке или предмете. Эффект длится сцену.

Фобия: Персонаж может бояться животных (например, змей, мышей, пауков или собак), объектов (наподобие игл, крови или пистолетов), мест (вроде лифтов, туннелей, высоты и подвалов) или людей (например, клоунов, учителей, врачей и полицейских). Столкнувшись с источником своего страха, ребёнок проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он получает штраф -5 на совершение любых действий, кроме попыток избежать контакта с этим явлением.

Самоистязание: Когда персонаж видит или слышит что-то, что напоминает ему о событии, вызвавшем этот Заскок, он предпринимает любое болезненное для себя действие (например, тыкает в себя иголкой, начинает сдирать ногтями кожу, кусает себя или бьётся головой об пол). В зависимости от конкретного действия это может нанести ему разный объём урона. В самых запущенных случаях персонаж перестаёт замечать, что он совершает подобные действия.

Скорость

Скорость ребёнка рассчитывается по обычной формуле Сила + Ловкость + фактор вида, однако дети до 12 лет (о которых чаще всего повествуют истории **Innocents**) обладают фактором вида 4 вместо 5.

Размер

Аналогичным образом, Размер большинства детей достигает лишь 4 пунктов вместо 5. Конечно, ничто не мешает вам обговорить этот момент с Рассказчиком или взять Преимущество *Гигант*.

Изъяны и Козыри

Вместо Пороков и Добродетелей дети обладают Козырями и Изъянами. Вам не нужно выбирать эти характеристики из какого-либо списка, однако в качестве ориентира можете считать “официальными” следующие примеры.

Козыри: Смелый, Спокойный, Находчивый, Надёжный, Справедливый, Дружелюбный, Щедрый, Честный, Участливый, Оптимистичный

Изъяны: Безрассудный, Трусливый, Жестокий, Пронырливый, Вялый, Эгоистичный, Жадный, Рассеянный, Безответственный, Агрессивный.

Я не хотел его напугать

эссе Джима Кили

Это было зимой, лет семь или восемь назад. Мой сын Джимми бегал по комнате и дурачился. Ему только исполнилось три. Джимми уже несколько минут отказывался идти спать. Тогда жена, стоявшая рядом со мной, засмеялась и сказала: "Джимми, если ты не пойдёшь спать сам, Папочка тебя схватит!" Я не успел заметить, что Джимми сразу посерьёзнел, и увидел только, что он пошёл к лестнице. У меня в ушах всё ещё звучали слова жены, и я решил ей подыграть. Я зарычал и прыгнул к нему, крикнув "Сейчас я тебя схвачу!"

Джимми пулей рванул наверх. Я помню, что улыбался – и даже смеялся. И только когда забежал к нему в комнату, я увидел, что он лежит в кровати, натянув одеяло до самых щёк, словно он боялся даже выглянуть наружу. Он начал тихо лепетать "Нет, папа! Прости! Пожалуйста! Я так больше не буду! Пожалуйста!"

Он был напуган. Он думал, что я на него разозлился и погнался за ним по лестнице, чтобы… Не знаю. У меня нет предположений. Но он думал, что я сделаю что-то плохое. Каким-то образом в то мгновение он забыл о нормальной, радостной жизни, которую мы вели до этого момента. И он был уверен, что я собираюсь причинить ему вред.

Родители не всегда бывают защитниками и учителями своих детей. Они могут быть чудовищами.

В 1994 году женщина по имени Сюзан Смит посадила своих сыновей на заднее сиденье автомобиля и отправила его прямиком в озеро. Перед этим она специально выскочила наружу. Полиции она сообщила, что это сделал призрак чернокожего человека. Нет, Сьюзан. Это сделала ты.

Летом 2001-го Андреа Йейтс утопила пятерых детей в ванной собственного дома. Не одновременно – друг за другом. Она была уверена, что спасает его от Сатаны. Когда старший брат увидел утопшее тело своей сестрёнки, он выбежал из дома. Но она настигла его, затащила обратно и утопила рядом с телом сестры. Андреа до сих пор сидит за решёткой, деля одну камеру с Деной Шлоссер – женщиной, которая отрезала дочери руки, чтобы предложить её в жертву Богу.

В сентябре 2007 года – за несколько месяцев до того, как мы начали писать эту книгу – одна техасская барышня облила троих дочерей бензином. Всем троим не исполнилось и восьми. Двух девочек удалось спасти.

Не обошло такое несчастье и мой родной Питтсбург, где я пишу эти строки. Недавно сразу несколько детей сгорели в собственном доме. Их мать нашли в баре неподалёку.

Это случается каждый день. По статистике, в мире погибают четыре ребёнка в сутки.

Теперь, когда вы чувствуете себя достаточно паршиво, можно поднять вопрос: что делать? На этот вопрос существует два ответа: реальный и внутриигровой. Реальный заключается в том, чтобы не отворачиваться от детей и по возможности спонсировать работу благотворительных организаций.

Внутриигровой ответ состоит в том, что вы можете изображать сцены насилия над детьми для того, чтобы наделить свою историю глубокой и *значимой* смысловой нагрузкой. Ролевые игры не всегда служат для простого развлечения. Хорошая игра даёт вам опыт, который вы сможете применить в жизненных ситуациях. Я не говорю, что вы должны сделать свою игру трагической и тяжёлой, однако в ней могут быть серьёзные элементы. Пусть игроки вынесут из вашей игры некий урок.

Для простоты организации таких сцен помните, что поведение взрослых легко может напугать ребёнка. Алкоголь, секс, амбиции и конфликты – не прячьте эти элементы от игроков. Используйте их по максимуму.

Но в то же время не превращайте свою игру в парад ужасов. Уважайте чужие границы – в том числе и психические.

Преимущества

Детям доступны многие Преимущества взрослых, поскольку они работают одинаково для любых разумных существ. Например, ребёнок вполне может обладать Здравым смыслом, Чувством опасности, Эйдетической памятью, знанием Языков, Потусторонним чувством, Амбидекстрией, Стремительными рефлексами, Чувством направления, Быстрым бегом, Свежим стартом, Железным желудком, размером Гиганта (предоставляющим Размер 5), Природным иммунитетом, Молниеносным выхватыванием, Быстрым выздоровлением, Крепкой спиной, Сильными лёгкими, Неутомимостью, Сопротивляемостью токсинам, Известностью, Наставником, Вдохновлением и Сногсшибательной внешностью •• (но не выше).

Союзники и Контакты ограничены первыми тремя уровнями.

Ментальные Преимущества

Искатель похвалы (••)

Эффект: Когда вы добиваетесь похвалы за использование Навыка, который развит хотя бы до двух очков, вы получаете однократный бонус +1 к использованию этого Навыка до конца сцены.

Ментальная одарённость (•)

Требования: Ментальный Атрибут ••••

Эффект: Вас называют одним из умнейших детей на свете. Выберите один Ментальный Навык. Вы можете повышать его до четвёртого или пятого уровня.

Языковой дар (от • до •••••)

Эффект: Скорее всего, вы выросли во многонациональной культуре или интересовались различными языками с тех пор, как вообще осознали сам языковой феномен.

Каждое очко этого Преимущества позволяет вам приблизительно понимать два иностранных языка. Вы можете задавать простые вопросы или читать простейшие тексты – вероятно, со словарём. Рассказчик вправе потребовать от вас проверок Сообразительности, Интеллекта и Учёбы со штрафами от -1 до -3 в зависимости от сложности речи и текста.

Для того чтобы научиться по-настоящему понимать один из таких языков, персонажу достаточно вложить очко опыта. В этом случае он получает Преимущество *Язык*, описанное в базовой книге правил.

Любимая игрушка (•)

Эффект: Идёт ли речь о буквальной игрушке или нет, вы так часто пользуетесь определённым предметом, что получаете +2 дайса к его использованию по назначению и +1 дайс к косвенным методам работы с этим инструментом.

Всезнайка (••••)

Эффект: С позволения Рассказчика вы всегда можете пройти проверку Интеллекта + Сообразительности, чтобы вспомнить что-нибудь ценное для решения текущей ситуации ("Если вы ищете письмо с британской маркой 1840 года, присмотритесь ко всем чёрным маркам с женскими лицами – та марка выглядит как-то так").

Физические Преимущества

Боевой стиль:
Карате для детей (от • до •••)

Требования: Ловкость ••, Выносливость ••, Рукопашный бой ••

Уклонение (•): Первое правило драки: не дай себя ударить. Когда вы переходите в Уклонение, вы не только удваиваете Защиту, но и добавляете к ней +2 очка.

Наблюдательность (••): В бою с одним противником вы получаете Защиту от наивысшего показателя Ловкости или Сообразительности.

Болевая точка (•••): Когда персонаж наносит прицельные удары в глаза, горло, нос, печень, пах или колено, первое очко урона становится летальным.

Боевой стиль:
Возня в песочнице (от • до •••)

Требования: Сила ••, Выносливость ••, Рукопашный бой ••

Эффект: Разумеется, это не "боевой стиль". Это грязная детская драка: с выдиранием волос, швырянием оппонента на асфальт и укусами в руку. Конечно, взрослые всоминают такие потасовки со смехом и ностальгией, однако дети вполне могут покалечить друг друга – особенно когда собираются в крупные стайки.

Подлый удар (•): Если противник заключён в захват или не может увернуться по другим причинам, проверка Силы + Рукопашного боя проходит с бонусом +1.

Бросок (••): Заключив противника в захват, вы падаете с ним на землю.

Куча мала (•••): Если один ребёнок уже держит противника в захвате, вы можете напрыгнуть на него, пройдя проверку Рукопашного боя + Силы без учёта его Защиты. Первый успех позволяет вам захватить противника в захват, заодно сбив его с ног и подмяв под себя (возможно, вместе с другим ребёнком). Остальные успехи наносят тупой урон.

Бойцовский характер (••)

Требования: Выносливость ••• или Решительность •••

Эффект: Когда персонаж получает урон в размере своей Выносливости и рискует поддаться шоку (см. раздел, посвящённый схваткам), он получает бонус +2 к последующей проверке Решительности. Если урон превышает его Выносливость, персонаж не получает бонуса, однако всё равно может сделать бросок на Решительность.

Крохотный (•)

Эффект: Ваш Размер на -1 уступает Размеру большинства детей и составляет всего 3 пункта. Это влияет и на ваше Здоровье. Если вы попытаетесь выдать себя за взрослого, проверка будет проходить со штрафом -3.

Тем не менее, вы добавляете +1 дайс к попыткам спрятаться от чужих глаз и к большинству других проверок Скрытности, а также к любым проверкам, в которых маленький рост может сыграть персонажу на руку. Например, такому ребёнку легче убедить взрослых в своей невиновности, когда речь идёт об агрессивном поведении.

Физическая одарённость (•)

Требования: Физический Атрибут ••••

Эффект: Вы проворнее и сильнее других детей. Выберите один Физический Навык. Вы можете повышать его до четвёртого или пятого уровня.

Социальные Преимущества

Глубокие карманы (••)

Эффект: На вас лучшая обувь, во дворе ждёт новенький велосипед, а в кармане у вас диск с только что выпущенной игрой. Возможно, ваши родители и не богаче своих

соседей, однако они вас балуют. Один раз за сессию вы можете обратиться к родителям и пройти проверку Манипулирования + Обмана или Коммуникабельности. В случае успеха вы получаете, что хотите – конечно, в пределах разумного.

Если вы не следите за состоянием своих подарков, недовольство родителей может временно лишить вас доступа к этому Преимуществу.

Защитник (• или •••)

Эффект: С вами постоянно кто-нибудь ходит. Возможно, это мать, бабушка или опекун. Возможно – кто-то ещё. На первом уровне Защитник будет оберегать вас от любых угроз, но при этом и запрещать заглядывать в опасные места. На третьем уровне Защитник будет позволять вас заглядывать в необычные местечки. Он пойдёт с вами посмотреть на мумий в музее и заберётся с вами в тот страшный подвал.

Ангел-хранитель (••••)

Эффект: Несмотря на один и тот же эффект, это Преимущество может принять одну из двух совершенно различных форм. В первой Ангел-хранитель представляет собой мистическое существо, будь это покровительствующий вам призрак, дедушка-вампир или добрая колдунья. Во втором случае "ангелом" становится просто ваше упорство и решимость выжить несмотря ни на что.

Перед каждой игровой встречей вы проходите проверку Решительности + Самообладания и удваиваете полученный результат. Эти дайсы вы можете добавлять к любым своим действиям в ходе ближайшей сессии. Как вариант, вы можете наложить равнозначный штраф на действия противника. Каждый дайс можно использовать лишь один раз.

Подработка (•)

Эффект: Всё лето вы стригли газон, убирали мусор или сидели с маленькой сестрёнкой. Так или иначе, родители или соседи наградили вас карманными деньгами. У вас всегда найдутся лишние $10, а то и $20.

Питомец (• или •••)

Эффект: У вас есть собака, кошка, лошадь, змея или хомячок – в сущность, кто угодно, кому вы можете дать забавное имя и кого вы обожаете всей душой. На первом уровне питомец играет роль вашей отдушины. Поиграв с ним 15 минут, вы наделяете себя бонусом +1 к ближайшей проверке дегенерации, потому что вы знаете, что кто-то в этом мире всегда будет вас любить.

На третьем уровне питомец прибежит к вам на помощь в случае опасности. Даже если на вас бросится оборотень, ваш пёс рванёт ему наперерез и с радостью отдаст за вас жизнь. Само собой, питомцы такого уровня редко бывают аквариумными рыбками и морскими свинками.

Вы всегда можете обучить питомца различным командам, используя Знание животных с бонусом +2. Питомцы третьего уровня знают команды "сторожи" и "ко мне" с самого начала.

Социальная одарённость (•)

Требования: Социальный Атрибут ••••

Эффект: Вы легко сходитесь с другими детьми – а нередко и взрослыми. Выберите один Социальный Навык. Вы можете повышать его до четвёртого или пятого уровня.

Командный игрок (••)

Эффект: Вы умеете работать в команде. Один раз за сессию вы можете пройти проверку Внушительности + Эмпатии. В случае успеха вся ваша группа получает +1 дайс

к проверкам командной работы до конца сцены. Если другие игроки тоже используют это Преимущество, бонусы складываются (четыре командных игрока действительно могут получить +4 дайса к коллективным проверкам – на то они и командные игроки).

Дом близко

эссе Джесс Хартли

Когда я была ребёнком, мы могли убежать с друзьями из дома в субботу утром и вернуться глубокой ночью. Мы ездили на велосипедах, забирались на крыши и чердаки старых домов, изучали овраги и делали всё, что делают обычные дети. Однако в отличие от современного поколения, у нас не было телефонов. Если бы что-то случилось, мы не смогли бы ни до кого докричаться.

Сегодня многие дети не покидают родных кварталов, которые редко вмещают больше двенадцати многоэтажек. А это значит, что мы больше не можем рассказывать истории о лесных ведьмах и пещерных вампирах. Но это не повод расстраиваться! Теперь вампир живёт не в загородном клубе, а в подвале вашего дома! Оборотень не ищет добычу в лесу – он доедает вашу собаку в конуре. Живой мертвец не вглядывается в окна вашей машины, когда вы проезжаете мимо кладбища – он у вас под кроватью.

Почти любая драма строится на превращении бытовых явлений во что-то пугающее. Грамотно размещая антагонистов, загадки и ужасы в знакомых и вроде бы “безопасных” местах, вы только повышаете сюжетное напряжение.

Схватки

Дети постоянно с кем-то дерутся. Многие делают это чаще, чем взрослые. Другое дело, что последствия таких “схваток” почти никогда не оказываются серьёзными. Дети редко наносят друг другу травмы и уж точно почти никогда не сталкиваются со смертью. Даже когда десятилетняя девочка убивает маньяка, ударив его молотком в гараже, у неё не так много шансов понять, что именно она стало с этим мужчиной и почему он больше не движется. Она знает, что он умер, но ей трудно понять, что на самом деле это означает.

Схватки между детьми и взрослыми (или другими детьми) основаны практически на тех же правилах, что и сражения между взрослыми персонажами. Тем не менее, существует несколько важнейших оговорок. Убедитесь, что вы ничего не упускаете – это может быть важно для передачи самого духа детских потасовок.

Прежде всего, когда ребёнок пытается нанести взрослому рукопашный удар, его проверка атаки получает штраф в размере Выносливости противника.

Взрослые получают преимущество снова-восемь во всех состязаниях с детьми, не считая тех случаев, когда дети прячутся или убегают. Фактически это означает, что взрослые перекидывают каждый успех.

Дети меньше приучены к боли. Они получают штрафы за раны, начиная с пятой клетки Здоровья (вместо последних трёх).

Первая рана (приписываемая к пятой клетке Здоровья с конца) налагает штраф -1 на любые действия. Вторая лишает ребёнка возможности перебрасывать десятки при любых проверках. Третья повышает штраф до -2. Четвёртая отнимает возможность расходовать Волю на получение +3 дайсов к каким-либо проверкам, хотя ребёнок всё ещё может вкладывать Волю в повышение Защиты, Выносливости, Решительности и Самообладания на +2 пункта. Последняя рана повышает штраф до -3.

Разумеется, в том маловероятном случае, если ваш персонаж будет обладать всего четырьмя очками Здоровья (Размером 3 и Выносливостью 1), он не будет всё время страдать от штрафов за раны. Тем не менее, первый же удар наделит его штрафом -1 и лишит возможность перебрасывать десятки.

Что ещё важнее, когда ребёнок получает от одной атаки объём урона, равный его Выносливости, он рискует поддаться лёгкому шоку. Если урон именно *равен* его Выносливости, персонаж проходит проверку Решительности (без учёта штрафов за раны). Если урон превышает Выносливость, броска не делается, и персонаж поддаётся шоку автоматически.

Шок заставляет ребёнка утратить Защиту до конца раунда и пропустить следующее действие. Персонаж может сделать несколько шагов в любом направлении, однако он не способен по-настоящему куда-то идти или убегать.

В случае Уклонения вы не только удваиваете рейтинг Защиты, но и добавляете к нему бонус за каждое очко Размера *ниже* 5. Это же касается захватов: когда ребёнка хватает взрослый, ребёнок получает к встречной проверке бонус за каждый пункт Размера ниже 5. С другой стороны, если взрослому удалось схватить ребёнка, он получает равнозначный бонус к любым действиям, направленным на дальнейшее обездвиживание жертвы (или её умерщвление).

В тех редких случаях, когда ребёнок пытается заключить в захват взрослого, его проверки получают аналогичный штраф (например, ребёнок Размером 3 получит к попыткам захвата штраф -2).

Ребёнок с оружием

Когда ребёнок младше 12 лет впервые стреляет в другого человека (вероятнее всего, из огнестрельного оружия, хотя опасность может представлять и лук), он проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он промахивается из-за неготовности нанести травму другому живому существу. Он проходит эту проверку до тех пор, пока не заставит себя выстелить в противника по-настоящему.

Ребёнок под обстрелом

Если произведение выстрела в человека требует колоссального усилия воли, то пребывание под обстрелом вызывает у ребёнка ещё больший стресс. Когда ребёнок младше 12 оказывается под огнём, он замирает и должен вкладывать по очку Воли, чтобы получить возможность хоть что-нибудь совершить в текущем раунде. В обратном случае он замирает на месте до начала следующего раунда. Он не утрачивает Защиты, однако не способен двинуться с места.

Если он всё-таки вкладывает очко Воли, ему удаётся заставить себя действовать в этой сцене. Если в дальнейшем ему снова доведётся попасть под обстрел, он окажется в тех же условиях. Только когда ребёнок вложит в целях преодоления страха суммарное число очков Воли, равное 10 – его Решительности, он наконец привыкнет действовать под огнём. Страх никуда не исчезнет – просто ребёнок заставит своё тело двигаться даже в критической ситуации.

Например, если ваш персонаж обладает Решительностью 2, ему придётся бороться со страхом в восьми отдельных перестрелках прежде, чем он приучит себя не теряться даже под огнём.

Не стоит и говорить, что подобные ситуации идеально подходят для получения новых Заскоков.

Глава вторая: Повествование

Разница между ребёнком и взрослым носит прежде всего психологический характер. Выражаясь простым языком, взрослые чувствуют себя сильнее. Даже с внешней точки зрения очевидно, что они больше, быстрее и крепче любого ребёнка.

Поэтому для создания новой истории Рассказчику следует учитывать, какими он хочет видеть протагонистов – и, возможно, наложить определённые ограничения на возраст героев.

Семь лет: К этому возрасту дети прекрасно управляют своим телом, начинают обучаться сосредоточению (до этого им трудно сфокусироваться на определённом элементе действительности, даже если речь идёт о любимой игрушке) и впервые в жизни начинают интуитивно опираться на собственный опыт. При этом их отличает *эгоцентризм* – вера в то, что мир по умолчанию создан *для них* – и *анимизм* – вера в наличие души у неподвижных предметов. В этом возрасте дети могут проявлять жестокость по отношению к окружающим, даже не понимания, какую боль они причиняют на самом деле.

Восемь-одиннадцать лет: Ребёнок начинает классифицировать вещи по абстрактным категориям. Он понимает, что такое размер и масса – более того, он может представить абстрактный размер и массу явлений, которые он не способен измерить лично (например, попытаться представить массу Луны). Что важнее всего, такой ребёнок начинает понимать, что мир не вращается вокруг него и у других детей есть свои интересы. Тогда же у ребёнка появляются реалистичные страхи наподобие боязни похитителей.

Двенадцать лет: Ребёнок перестаёт делить мир на чёрное и белое, доброе и злое. Он впервые начинает понимать, что от него требует местное общество или культура. В каком-то смысле он получает весь “базовый набор” характеристик, которые будет задействовать и во взрослой жизни – просто он ещё не готов воспользоваться ими всеми.

Сюжетные зарисовки

• Родители персонажей начинают куда-то уходить раз в несколько ночей. Под утро они возвращаются бледные и напуганные. Почему они продолжают ходить туда, где им причиняют боль?

• В родном квартале протагонистов прячется какая-то тварь. Взрослые отказываются в это верить, однако в подвале местной забегаловки можно увидеть что-то огромное и чешуйчатое. Или в заброшенном доме явно кто-то живёт, хотя местные утверждают, что он был покинут ещё в прошлом поколении.

• Какая-то сущность разыскивает юных протагонистов. Возможно, они приходятся дальними родственниками местным оборотням. Возможно, они родились в седьмом колене от человека, пообещавшего вернуть долг старинному чернокнижнику. Возможно, существо даже хочет *поблагодарить* детей за то, что они освободили его из той вазы, которую случайно разбили на заднем дворе.

• Родственники начинают странно себя вести. Мама просыпается на скамейке в саду и утверждает, что она понятия не имеет, как там оказалась. Отец начинает приходить с работы всё позже и позже, а его оправдания становятся всё абсурднее и абсурднее. Старший брат перестаёт копаться в автомобилях, как он это делал последние несколько лет, и начинает просто ходить по дому в сонливом состоянии без какого-либо занятия.

• Когда пропадает ребёнок, его поиски приобретают сначала городские, потом региональные, а затем и национальные масштабы. Это неудивительно. Удивительно, когда ребёнок пропадает, а местная пресса просто отказывается написать об этом хоть строчку.

• Местные дети просыпаются раньше, чем приходит время вставать в школу, и отправляются на какие-то “собрания”.

• Старшие ребята говорят о каком-то шикарном клубе в опасной части города.

• Мама и папа попадают в аварию. Их госпитализируют, и во время блужданий по коридорам герои подслушивают разговор двух врачей. Они упоминают о странном отсутствии следов крови на месте аварии, которое не вяжется с обширной кровопотерей в организме пациентов. Один из докторов говорит, что “похоже, вампир снова вышел на охоту”. Должно быть, он шутит.

• Старший брат пропадает из дома на несколько дней, а когда возвращается, утверждает, что он не помнит, что с ним происходило. Родители боятся, что он подсел на наркотики, однако после непродолжительного разговора с братом герои узнают, что тот общался с какой-то “тварью”. Возможно, именно поэтому его волосы начинают постепенно седеть?

• Мама и папа возвращаются из больницы (возможно, этот сценарий продолжает зарисовку с аварией). Дети замечают, что они начинают странно себя вести. Но почему?

• Во время вечерней прогулки герои случайно сталкиваются со своим школьным товарищем и его старшим братом. Они несут с собой рюкзаки с ежой, одеялами и одеждой. Похоже, они собрались сбежать из дома.

Победа?

Как уже говорилось, герои **Innocents** редко добиваются внимания взрослых прежде, чем становится слишком поздно. Иногда взрослые даже сами оказываются монстрами. Однако это не означает, что герои не могут победить своего врага – или хотя бы выжить.

Вот три ключевых варианта победы в сеттинге **Innocents**. Не стоит и говорить, что вы вольны придумывать собственные варианты в каждой новой истории.

• Найти помощь: Героям достаточно просто найти человека – обычного или нет, – который поверит в их историю и возьмётся за монстра самостоятельно.

• Решить проблему: В некоторых историях наподобие рассказов о привидениях герои могут победить монстра, устранив источник его появления в земно мире. Возможно, дети и не способны причинить вред Кровавой Мэри, однако ничто не мешает им разбить первое зеркало, в котором некогда появилось её отражение.

• Выжить: Этот вариант близок к первому, однако никто так и не расправляется с монстром. Герои просто сбегают в безопасное место. Такой вариант игры отлично подходит для продолжения истории с пропуском ближайших пяти или десяти лет. Если в начале следующей игры хоть один из игроков спросит: “Так что же на самом деле произошло той ночью, когда умер Гектор?”, вы всё делаете правильно.

Редкие свидетели

Идея о нежелании взрослых помогать детям лежит в самой основе сеттинга **Innocents**, однако это не означает, что вы не можете изображать и более симпатичных взрослых. Просто они всегда должны жить на отшибе местного общества. Пусть это будет вечно пьяный дядюшка. Или старая полубезумная актриса. Или старик, делающий чучела из животных, сбитых на обочине дороги.

Когда герои встречают такого союзника, у них исчезает проблема с донесением важных сведений до упрямых взрослых. Теперь проблем заключается в том, что их союзникам не верят другие взрослые.

Стиль

Хотя каждый Рассказчик будет придерживаться своего стиля повествования, в целом **Innocents** хорошо подходит для трёх популярных жанров:

• Старые сказки: Такие истории несут в себе определённый урок, будь это “не отходи далеко от дома” или “не давай обещаний, которых не можешь выполнить”.

• Современные ужастики: Хотя сам жанр подходит для куда большего числа историй, в контексте **Innocents** такие ужастики тоже несут свой урок, который почти всегда сводится к теме “не призывай того, от чего ты не сможешь избавиться”.

• Молодёжное фэнтези: Эти истории повествуют о детях, случайно вступивших в войну между Светом и Тьмой.

Взросление

Хотя сеттинг **Innocents** создан для проведения отдельных игр, посвящённых детям и их уникальному опыту столкновения с Миром Тьмы, он предлагает игрокам и ещё одну экзотическую возможность. Вы можете использовать этот сеттинг в качестве глобальной прелюдии к любой игре Мира Тьмы. Даже вампиры когда-то были детьми. Даже охотники когда-то не знали о сверхъестественном мире.

Более того, вы можете намеренно провести игру по сеттингу **Innocents** уже *после* начала другой хроники, чтобы сначала взглянуть на своих персонажей в виде чудовищ, а затем посмотреть, какими они были раньше. После этого вы сможете совместить оба видения персонажей, создав третий, окончательный, *полноценный* вариант. Например, после того как стартовая история рассказала вашей игровой группе о том, как ватага подменышей возвращается в земной мир из Аркадии, вы можете провести игру, посвящённую их воспоминания о собственном детстве – которое вполне могло окончиться похищением.

Кроме того, такой подход выводит нас на новый повествовательный уровень, позволяя рассказать историю о бывших детях, у которых появляется уже собственное потомство. В сущности, у таких персонажей могут быть даже “Союзники”, “Слуги” или “Контакты”, представленные детьми с собственными листами персонажей и характеристиками наподобие Подработки и Глубоких карманов.

Игромеханическое взросление

Когда персонаж вырастает, его Атрибуты не изменяются, хотя Рассказчик может позволить игроку поменять несколько очков местами. Например, атлет мог стать известным спортсменом и развить социальные навыки, а всегда отстающий ученик с низкими показателями Ментальных Атрибутов впоследствии мог оказаться “поздним цветком” – ребёнком, умственные способности которого проявляются лишь в подростковом возрасте.

Все Навыки падают на единицу, но не потому, что слабеет сам персонаж, а потому, что мир взрослых предъявляет к профессионалам более высокие требования. Если Навык обладал значением 1, это очко никуда не девается: не нужно его обнулять. Очки Учёбы перераспределяются между Образованием и Наукой по усмотрению игрока.

Необычные Преимущества, не имеющие значения в мире взрослых, теряют силу. Это же касается большинства Заскоков, хотя игроки могут заменить их на отклонения. Нравственность не изменяется, хотя игроки могут понизить её до минимума 5 (каждый уровень предоставляет игроку пять очков опыта). Равным образом, они могут развить её до более высокого уровня, вкладывая очки опыта.

Если Навыки персонажа уступают стандартной модели 11/7/4 + 3 Специализациям, заполните пропуски. Обратите внимание, что Физические Навыки теперь включают Вождение, а Социальные Убеждение (Ментальные, как уже говорилось, получают Науку и Образование вместо Учёбы).

Размер и Скорость героев повышаются до 5. Обратите внимание, что это, как и распределение Атрибутов (если последнее проводилось), изменяет некоторые дополнительные характеристики наподобие Здоровья.

Наконец, игроки получают 20 очков опыта + ещё несколько очков, сумма которых равна числу лет, прошедших с истории **Innocents**.